

MHM - MODULE 11

Période 3

6 séances

Objectifs majeurs du module :

- Comprendre le système décimal
- Lecture de l'heure

Domaine disciplinaire : Mathématiques

Sous domaine : Calcul / Numération / Géométrie

Compétences (B.O juillet 2018) :

- Dénombrer, constituer et comparer des collections en les organisant, notamment par des groupements par dizaines.
- Désignation du nombre d'éléments de différentes façons : écritures additives ou multiplicatives, écritures en unité de numération, écriture usuelle.
- Utiliser diverses désignations pour comparer des collections.
- Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant des symboles $=$, $<$, $>$. Égalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. Ordre. Sens des symboles $=$, $>$, $<$.
- Utiliser diverses représentations des nombres.
- Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.
- Utiliser des écritures en unités de numération.
- Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne.
- Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction).
- Sens de l'addition et de la soustraction.
- Mémoriser des faits numériques et de procédures (tables d'addition, décompositions additives, compléments à 10, doubles, moitiés...)
- Calculer mentalement sans le support écrit pour obtenir un résultat exact.
- Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou leurs mesures.
- Mesurer des durées.

Socle commun (B.O avril 2015) :

Domaine : Les langages pour penser et communiquer – comprendre, s'exprimer en utilisant les langues mathématiques, scientifiques et informatiques

Item : Mathématiser – utiliser les langages formels (lettres, symboles) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques – effectuer des calculs et modéliser des situations

Matériel du module

- Fiche de nombres
- Leçon n°8 : Tables d'addition
- Chronomath 2
- Leçon n°9 : carte mentale « 5 »
- Affiches « portemonnaie »
- Jeu « dépasse pas 30 »
- Fichier Horodator

Devoirs :

- Pour la séance 3 : apprendre les tables
- Pour la séance 5 : compléter si besoin et apprendre la carte mentale du « 5 »

Séances	Déroulement
Séance 1 à 4 60 min	<u>ACTIVITES RITUALISEES</u> S1 : Présentation du calepin des nombres : comment il fonctionne, comment fabriquer un nombre. Leur demander de montrer des nombres avec le calepin, à quelle famille il appartient... S2 : Compter de 5 en 5 en commençant par 10 en jeu du furet. S3 : Compter de 10 en 10 en commençant par 1 en jeu du furet. S4 : Compter de 3 en 3 en commençant par 0 en jeu du furet. Dire un nombre à l'oral, le montrer avec le calepin puis l'écrire sous sa forme décomposée ($12 = 10 + 2$) S2 : $18 - 19 - 20$; S3 : $27 - 28 - 15$; S4 : $46 - 16 - 38$ <u>CALCUL MENTAL</u> S1 : Présentation des tables d'additions (lecture de la leçon 8) S2 : Entrainement aux « petites additions » nombre $< 10 +$ nombre 1-5 (x5) S3 : Entrainement aux « petites soustractions » nombre $< 10 -$ nombre 1-3 (x5) S4 : Expliquer comment apprendre « la carte mentale du 5 » sur les opérations <u>APPRENTISSAGE</u> 4 ateliers : Atelier 1 Jeu du banquier : faire la séance 3 Atelier 2 On donne des nombres écrits en lettres (au tableau). Les élèves essaient de les lire ou l'enseignant les lit, puis ils fabriquent le nombre avec les cartons nombres avant d'écrire la décomposition du nombre dans le cahier sous la forme : « trente-quatre $= 34 = 30 + 4$ en utilisant le calepin des nombres. Atelier 3 Résolution d'un problème du fichier. Jeu « dépasse pas 30 » Atelier 4 Dénombrement de grandes quantités d'objets en faisant des paquets de 10. Voir le guide pour les étapes.
Séance 5 60 min	<u>RÉGULATION</u> (séance à construire après la séance 4) Activités en fonction des séances précédentes : Voir module pour les propositions faites !

Séance 6

60 min

ACTIVITES RITUALISEES

- ✕ Montrer un nombre entre 10 et 20 avec le calepin des nombres. Ajouter 1 et constater ce qu'il se passe (on change la page des unités). Ajouter 10 et constater ce qu'il se passe (on change la page des dizaines).
- ✕ Leur demander de refaire à l'ardoise en anticipant : si j'ajoute une unité, que va-t-il se passer ? Ils « président » à l'ardoise puis vérifient dans le calepin. (x3 avec unité et dizaine)

CALCUL MENTAL

- ✕ Donner un objet (dans l'idéal, afficher une image) et son prix. Demander aux élèves de préparer la somme exacte pour le payer en la dessinant sur l'ardoise. Ils ne doivent utiliser que la monnaie présente dans le portemonnaie (affiche portemonnaie 1, les autres serviront dans les modules suivants). Faire avec un objet à 16 euros puis un objet à 18 euros.
- ✕ Fiche de calcul chronomaths 2.

APPRENTISSAGE

Découverte de la lecture de l'heure.

Il faut une horloge pour l'enseignant et une horloge pour 2/3 élèves.

Description collective de l'horloge : une petite aiguille (rouge) qui indique l'heure et une grande aiguille (bleue) qui indique les minutes. Expliquer la numérotation.

Leur expliquer comment faire l'heure juste. Faire une affiche collective qui sera affichée au mur.

Faire avec eux la fiche 1 du fichier « Horodator* ». Correction

Puis chacun avance à son rythme sur le fichier.